

# **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KARTU KUARTET DAN TEKA-TEKI SILANG PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK SISWA KELAS V SDN 3 LEMBUAK TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**WARDANI, TRISNA KUSUMA**

Universitas Nahdatul Ulama, NTB  
trisna\_reducing@yahoo.co.id

**IRFAN, SYAMSUL**

Universitas Al Azhar Mataram

## **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA SD kelas V SDN 3 Lembuak. Prosedur penelitian pada penelitian ini yaitu: (1) perencanaan, (2) pengembangan, (3) uji lapangan dan (4) desiminasi. Selain itu, pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner (angket) pada ahli materi, guru dan siswa kelas V SDN 3 Lembuak. Dengan kualifikasi 2 orang ahli: 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 21 orang siswa kelas V SDN 3 Lembuak. Pada hasil penelitian ini, diperoleh data sebagai berikut: (1) hasil validasi: buku model 2,91 (baik), buku guru: 2,91 (baik), buku siswa: 2,91 (baik), RPP 3,1 (baik) dan implementasi RPP 3 (baik), (2) persentase hasil belajar siswa pada uji coba tahap I dan II dengan perbandingan kriteria yaitu: untuk kriteria cukup yang tadinya 37,5% pada uji coba tahap I menjadi lebih sedikit di tahap II dengan persentase 9,5%, sedangkan untuk kriteria baik meningkat dari 50% menjadi 42% dan kriteria sangat baik dari 1 orang siswa pada uji coba tahap I menjadi 10 orang siswa pada uji coba tahap II. (3) hasil penilaian sikap siswa: kriteria baik 6 orang siswa dengan skor 3-3,4 dan kriteria sangat baik 15 orang siswa dengan skor 3,5-4. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang ini mampu sebagai solusi dari segala permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah, baik itu permasalahan yang menyangkut siswa maupun permasalahan yang ditimbulkan dari guru dalam proses pembelajaran.

*Kata Kunci: Pengembangan model pembelajaran; Permainan Kartu Kuartet; Teka-Teki Silang*

## **ABSTRACT**

The purpose of this study is to produce a nature science learning (IPA) model based on quartet card games and crossword puzzles in the fifth-grade elementary school science learning at SDN 3 Lembuak. The research procedures in this study were: (1) planning, (2) development, (3) field testing and (4) dissemination. Besides, data collection in this study used a questionnaire on material experts, teachers and fifth-grade students at SDN 3 Lembuak. With the qualifications of 2 experts: 1 media expert, one material expert, and 21 students of fifth-grade SDN 3 Lembuak. The results of this study revealed: (1) the results of validation: 2.91 model book (good), teacher's book: 2.91 (good), student book: 2.91 (good), lesson plan 3.1 ( good) and the implementation of RPP 3 (good), (2) the percentage of student learning outcomes in the phase I. and II trials with a comparison of criteria, namely: for sufficient criteria that was 37.5% in phase I trials to be less in phase II with a percentage of 9.5%, while for good criteria it increased from 50% to 42% and the criteria were very good from 1 student in the phase I trial to 10 students in the phase II trial. (3) Results of student attitudes assessment: good criteria for six students with a score of 3-3.4 and very good criteria for 15 students with a score of 3.5-4. Thus, this study concludes that the nature science learning (IPA) model is based on quartet card games and crossword puzzles as a solution to all the problems that exist in the school, both problems involving students and problems that arise from the teacher in the learning process.

**Keywords:** Development of nature science learning models; Quartet Card Games; Cross Puzzle

## A. Pendahuluan

Kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih tetap merupakan masalah yang menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional. Pemerintah juga telah berusaha melakukan berbagai upaya dalam mengatasi berbagai masalah pendidikan. Kegiatan pengupayaan ini bertujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan yang diterapkan di Indonesia, sehingga guru dan siswa diharapkan mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan cara efektif dan efisien, salah satunya adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan pelajaran wajib dan sangat penting dipelajari dan diajarkan mulai dari bangku SD sampai SMA.

Salah satu tujuan pengajaran IPA adalah membantu siswa untuk membangun secara mantap dan bermakna konsep-konsep di dalam struktur kognitifnya, akan tetapi yang sering terjadi adalah para peserta didik mengalami kesulitan dan menganggap bahwa IPA adalah pelajaran yang membosankan. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya adalah kurangnya minat siswa untuk belajar IPA, karena penyampaian pembelajaran yang monoton dan membosankan, yang hanya menggunakan pendekatan tradisional kapur dan tutur (*chalk dan talk*) yang kurang melibatkan siswa selama proses pembelajaran.

Pengembangan model pembelajaran menjadi masalah terbesar dalam pembelajaran IPA SD di SDN 3 Lembuak, antara lain sebagai berikut: (1) Pada model pembelajaran koperatif di kelas, masih banyak siswa yang membawa mainan dan berdiskusi mengenai mainannya sendiri. (2) Pada model-model pembelajaran yang lainnya di dalam kelas, masih banyak siswa yang tidak serius mengikuti pembelajaran, bahkan masih banyak siswa yang tidur di dalam kelas, siswa ribut dan menghasilkan kelas yang gaduh, serta kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA, karena pembelajaran IPA dirasa kurang menyenangkan dan membosankan. (3) Masih banyaknya guru yang menggunakan metode ceramah saja. Hal ini cenderung membuat para siswa jenuh, sehingga sebagian besar siswa yang mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas sering menengok ke arah jendela tanpa memperhatikan pembelajaran yang di sampaikan.

Permasalahan-permasalahan yang telah disampaikan di atas berakibat pada: (1) Siswa tidak fokus dalam pembelajaran, karena siswa menganggap pembelajaran

tidak menyenangkan lagi, hanya membuat mereka jenuh; (2) Siswa kesulitan dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya; (3) Tujuan pembelajaran sangat sulit untuk dicapai; (4) Rendahnya hasil belajar siswa; dan (5) Rendahnya mutu dan kualitas pendidikan.

Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, maka hendaknya pembelajaran tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dalam kelas saja, namun hendaknya juga dilakukan di luar kelas seperti di rumah, halaman sekolah, perpustakaan, kebun sekolah, tempat bermain, dan masih banyak lagi tempat yang lain. Pembelajaran seperti ini diperlukan untuk memotivasi siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa adalah menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan. Permainan tidak harus dilakukan di dalam kelas, sehingga tidak akan mengganggu proses pembelajaran.

Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk pembelajaran. Seperti kita ketahui, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk membangkitkan dan menjaga motivasi belajar siswa serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan, interaksi antar siswa menjadi lebih menonjol, sehingga setiap siswa menjadi sumber pembelajaran bagi sesamanya, sedangkan guru dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator proses belajar di kelompok belajar (Sadiman, 2003: 78).

Pada peserta didik terdapat banyak bentuk permainan yang biasa mereka lakukan, salah satu di antaranya adalah bermain kartu kuartet dan teka-teki silang. Berbekal dari pemahaman yang diuraikan di atas maka peneliti terinspirasi untuk mengembangkan model pembelajaran IPA yang kreatif dan aplikatif berdasarkan keragaman kecerdasan yang dimiliki anak agar anak-anak yang tidak memiliki kecerdasan dalam bidang angka dan logika juga dapat ikut menikmati IPA sesuai dengan jenis kecerdasan yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka sangat penting untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan dengan kartu kuartet dan teka-teki silang pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SDN 3 Lembuak tahun pelajaran 2018/2019.

## B. Metode Penelitian

### 1. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pada penelitian ini yaitu: (1) perencanaan, (2) pengembangan, (3) uji lapangan dan (4) desiminasi. Selain itu, pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner (angket) pada ahli materi, guru dan siswa kelas V SDN 3 Lembuak, dengan kualifikasi 2 orang ahli: 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 21 orang siswa kelas V SDN 3 Lembuak.

### 2. Pengumpulan Data

#### a. Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

#### 1) Lembar validasi

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian terhadap validitas bahan ajar yang dikembangkan. Hasil validasi tersebut dijadikan sebagai dasar untuk merevisi bahan ajar bahasa. Instrumen ini terdiri dari Format Validasi Bahan Ajar, Format Validasi Materi, Format Validasi Bahasa, Format Validasi LKS, Format Validasi Tes Hasil Belajar.

#### 2) Lembar Tes Hasil Belajar (THB)

Tes hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data dalam mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pelajaran IPA.

### 3. Analisis Data

Analisis data ini dilakukan pada langkah validasi dan uji coba produk dengan cara menghitung skor yang diperoleh untuk menilai kualitas produk berupa model pembelajaran tutor sebaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas V SDN 3 Lembuak. Adapun data yang terkumpul dalam penelitian ini nantinya berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi yang dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berupa: (1) Skor penilaian dari ahli materi, (2) Skor penilaian guru, (3) Skor angket respon siswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan, dan (4) Skor hasil tes siswa setelah pembelajaran disampaikan dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Kartu Kuartet dan Teka-Teki Silang pada Pelajaran IPA siswa kelas V SDN 3 Lembuak. Adapun analisis data kuantitatif tersebut tentunya akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Analisis Skor Penilaian Ahli Materi, Guru dan Angket Siswa.

Analisis data dari hasil skor penilaian ahli materi, guru dan angket siswa dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Adapun penilaian untuk tiap-tiap indikator diberikan dengan rentangan sebagai berikut: (1) skor 4 untuk data kualitatif sangat baik, (2) skor 3 untuk data kualitatif baik, (3) skor 2 untuk data kualitatif cukup, dan (4) skor 1 untuk data kualitatif kurang.

#### 2. Analisis Skor Hasil Tes Siswa

Analisis skor hasil tes siswa setelah pembelajaran disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 3 Lembuak. Data skor hasil tes dianalisis dengan menghitung persentase siswa yang telah memperoleh nilai  $\geq 65$ .

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, peneliti menampilkan Data Uji Coba, Analisis Data, Revisi Produk dan Kajian Produk Akhir.

#### a. Data Uji Coba

Uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu: tahap uji coba awal yang dilakukan oleh para ahli dan yang kedua merupakan uji coba lapangan untuk menguji produk yang telah dikembangkan.

b. Data Uji Coba Awal

Uji coba awal (validasi ahli) bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari model pembelajaran IPA berbasis berbasis kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA SD kelas V dengan melibatkan para ahli. Adapun validasi dari produk tersebut dilakukan oleh dua orang ahli dari dosen sebagai ahli media dan guru kelas sebagai ahli materi yang bersangkutan.

Berdasarkan hasil validasi di atas, hasil validasi ahli media mengenai buku model, buku siswa dan buku guru tersebut menunjukkan bahwa kualitas produk berupa buku model (model pembelajaran IPA berbasis adalah memenuhi kriteria baik dan layak untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran. Adapun rata-rata skor aktualnya berjumlah 2,91. Sedangkan hasil dari validasi penilaian RPP yang telah dilakukan oleh guru memenuhi kriteria baik dengan jumlah skor berjumlah 62 dan rata-rata skor aktualnya berjumlah 3,1. Selanjutnya, hasil dari validasi Implementasi RPP yang telah dilakukan oleh guru memenuhi kriteria baik dengan jumlah skor berjumlah 96 dan rata-rata skor aktualnya berjumlah 3.

c. Data Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA kelas V SDN 3 Lembuak. Uji coba ini melibatkan semua kelas V B siswa kelas V SDN 3 Lembuak dengan jumlah siswa 21 orang. Adapun Uji coba tersebut melibatkan 20 orang siswa karena 1 orang tidak hadir.

Hasil tes uji coba dengan peserta sebanyak 20 orang siswa dan dengan nilai KKM 65 menghasilkan nilai tuntas dengan kriteria ketuntasan belajar yaitu: 9 orang siswa mendapatkan kriteria ketuntasan belajar cukup dengan skor nilai 66,6, 9 orang siswa mendapatkan kriteria ketuntasan belajar baik dengan skor nilai 75 dan 83,3, dan 2 orang siswa mendapatkan kriteria ketuntasan belajar sangat baik dengan skor nilai 91,7.

d. Analisis Data

Untuk analisis data hasil tes siswa dibagi menjadi dua yaitu: (1) Analisis data hasil tes siswa tahap I, (2) Analisis data hasil tes siswa tahap II dan (3) Analisis data sikap siswa.

1) Analisis data hasil tes siswa tahap I

Hasil tes siswa tahap 1 dengan peserta sebanyak 8 orang siswa dan dengan nilai KKM 65 menghasilkan nilai tuntas dengan kriteria ketuntasan belajar yaitu: 3 orang siswa mendapatkan kriteria ketuntasan belajar cukup dengan skor nilai 66,6, 4 orang siswa mendapatkan kriteria ketuntasan belajar baik dengan skor nilai 75 dan 83,3, dan 1 orang siswa mendapatkan kriteria ketuntasan belajar sangat baik dengan skor nilai 91,7.

2) Analisis data hasil tes siswa tahap II

Hasil nilai tes siswa tahap II semuanya tuntas. Adapun kriteria dari ketuntasan belajar siswa yang berada pada kriteria cukup adalah hasil nilai tes siswa nomor 1 dan 8, sedangkan kriteria baik adalah hasil nilai tes siswa nomor 4, 5, 6, 11, 12, 13, 14, 17, dan 19, dan adapun yang terletak pada kriteria sangat baik yaitu hasil tes siswa nomor 2, 3, 7, 9, 10, 15, 16, 18, 20, dan 21.

3) Analisis data hasil sikap siswa

Nilai rata-rata skor di atas setelah dikonversikan menghasilkan nilai 3-3,4 terletak pada kategori/ kriteria baik sedangkan nilai 3,5-4 terletak pada kategori sangat baik. Seperti yang tertera pada kolom kategori/kriteria pada tabel di atas.

e. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap perbaikan terhadap model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang setelah dilakukannya validasi oleh ahli dan uji coba lapangan. Adapun hasil revisi masing-masing dari validasi dan uji coba yang telah dilakukan tersebut adalah sebagai berikut:

f. Uji Coba Lapangan

Berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilaksanakan dalam tahap I peneliti pun mendapatkan beberapa hal yang perlu untuk di revisi. Adapun hal-hal tersebut berupa: waktu yang diperlukan harus disesuaikan, pengelolaan siswa di luar kelas harus lebih diperhatikan.

g. Kajian Produk Akhir

Kajian Produk akhir merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan ini sebelum melakukan desiminasi dan implementasi produk. Kajian produk akhir berupa model pembelajaran IPA berbasispermainan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA SD kelas V berdasarkan validasi dan revisi adalah sebagai berikut:

1) Kevalidan model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang

Seperti yang diketahui bahwa model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang ini, terbuat dari dua buah model pembelajaran yaitu CTL dan kooperatif yang disajikan secara outdoor learning. Adapun bentuk dari kevalidan model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang ini, terangkum ke dalam kevalidan buku model, guru dan siswa yang dilakukan oleh ahli media dan penilaian RPP serta implementasinya yang dilakukan oleh ahli materi. Di samping itu, adapun uraiannya yaitu sebagai berikut:

2) Kevalidan buku model

Untuk kevalidan buku model, seperti yang diketahui di atas bahwa kevalidan yang telah dilakukan ahli media mendapatkan kriteria baik dengan skor rata-ratanya yaitu 2,91 dan dengan skor tersebut maka buku model dapat digunakan dilapangan.

3) Kevalidan buku guru

Untuk buku guru, kevalidannya sudah dapat dipertanggung jawabkan dengan validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan skor rata-rata

2,91. Di samping itu, adapun kriteria untuk buku guru yaitu baik setelah dikonversikan ke dalam tabel konversi skala lima dan tentunya dengan hasil yang demikian buku guru pun dapat digunakan di lapangan.

4) Kevalidan buku siswa

Untuk kevalidan buku siswa dalam model pembelajaran berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silangini, berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, maka buku siswa dapat digunakan di lapangan. Adapun kriteria yang didapatkan setelah dilakukannya uji coba kevalidan tersebut yaitu baik dengan skor rata-rata 2,91 juga.

5) Kevalidan RPP

Untuk kevalidan RPP juga sudah dapat dipertanggung jawabkan karena RPP untuk model pembelajaran ini pun telah di validasi/dinilai oleh ahli materi kelas V. Adapun hasilnya adalah RPP tersebut berkriteria baik dengan skor rata-rata yang diperoleh dari penilaian tersebut berjumlah 3,1. Oleh karena itu, tentunya RPP sudah bisa dikatakan baik dan dapat digunakan di lapangan.

6) Kevalidan Implementasi RPP

Kevalidan implementasi dari RPP juga dapat dipertanggungjawabkan, karena dalam pengimplementasian RPP tersebut ahli media terjun langsung dalam mengimplementasi RPP yang bersangkutan. Adapun nilai dari implementasi RPP tersebut yaitu 3 dengan kriteria baik. Sehingga dari hasil tersebut model pembelajaran pun dapat dikatakan baik dan dapat digunakan di lapangan.

7) Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil dan minat siswa

Pengaruh dari model pembelajaran ini dapat dikatakan baik, hal ini terbukti dengan tuntasnya nilai hasil tes 21 orang siswa kelas 5 SDN 1 Lembuak dengan skor 66,6-91,7 pada tahap I dan 66,6-100 pada tahap II. Sedangkan sikap siswa yang

tinggi terhadap model pembelajaran ini dapat terlihat pada penilaian sikap siswa terhadap model pembelajaran yang dilakukan pada 21 orang siswa. Adapun hasil dari penilaian sikap tersebut yaitu: skor siswa keseluruhan berkisar antara 3-4, sedangkan kriteria dari hasil tersebut adalah baik untuk siswa nomor 1-6 dan sangat baik bagi siswa nomor 7-21. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini pun dapat diterima dan tentunya menyenangkan bagi siswa.

## 2. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai proses dan hasil yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung. Proses penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun tahapannya, yaitu sebagai berikut: yang pertama tahap studi pendahuluan (perencanaan), yang kedua tahap pengembangan, yang ketiga tahap uji lapangan, dan yang ke empat adalah tahap desiminasi.

Tahap studi pendahuluan (perencanaan) dilakukan melalui observasi (pengamatan) langsung ke sekolah yang bersangkutan yaitu di SDN 1 Lembuak tanggal 7 Agustus 2018, adapun hasil yang didapatkan dari hasil pengamatan tersebut yaitu guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran di dalam kelas itu pun hanya menggunakan satu model pembelajaran saja tanpa pengembangan. Hal tersebut mengakibatkan banyaknya siswa yang cenderung bosan karena jenuh mengikuti model pembelajaran yang itu-itu saja. Di samping itu guru pun, masih kesulitan dalam melakukan pengembangan model, itu disebabkan oleh waktu dan biaya yang tidak mencukupi.

Hasil observasi pada tahap itu pun mengakibatkan peneliti untuk menganalisis permasalahan dan menentukan solusi untuk permasalahan tersebut. Adapun alternatif dari pemecahan masalah tersebut yaitu pengembangan model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA SD kelas V.

Untuk merealisasikan alternatif pemecahan masalah tersebut maka dirancanglah sebuah produk berupa model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang tersebut. Model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran hasil dari pemaduan dua buah model yaitu CTL dan Kooperatif yang disajikan kedalam satu buah pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang.

Selanjutnya di dalam proses perencanaan tersebut disiapkanlah alat-alat apa saja yang nantinya digunakan untuk menunjang model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang tersebut. Adapun alat-alat tersebut berupa: buku model, buku guru, buku siswa, silabus, RPP dan tes evaluasi siswa. Hal tersebut dikerjakan dalam jangka waktu dua bulan. Satu bulan pertama digunakan untuk membuat model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang dan satu bulan berikutnya digunakan untuk membuat bahan ajar yang nantinya digunakan di dalam model pembelajaran tersebut.

Desain awal produk berupa model pembelajaran IPA permainan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA SD kelas V yang telah terbentuk ini kemudian di validasi untuk mengetahui kevalidan dari model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang. Validasi model pembelajaran tersebut melibatkan ahli materi dan guru kelas. Adapun hasil dari validasi ahli tersebut adalah (1) untuk ahli materi: 2,91 (buku model), 2,91 (buku guru), dan 2,91 (buku siswa), (2) untuk guru kelas: 3,1 untuk RPP dan 3 untuk implementasi RPP. Analisis hasil validasi tersebut dapat dilihat pada lampiran dan hasil tersebut dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan revisi produk yang akan di uji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dilakukanlah produksi untuk model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang. Produksi pun disesuaikan dengan kebutuhan pada saat penelitian. Kebutuhan penelitian mengarah pada penggandaan bahan ajar (buku siswa) sesuai dengan jumlah kelompok siswa. Hal ini di buat untuk meminimalisir biaya, karena biaya yang dibutuhkan sangatlah

besar. Namun di samping itu, tentunya hal ini disesuaikan pula dengan model pembelajaran IPA yang menggunakan penggabungan model yaitu kooperatif yang sifatnya melibatkan kerja sama kelompok di dalam melakukan pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan uji coba lapangan. Tahap uji coba lapangan ini dilakukan dalam jangka waktu tiga hari, 2 hari untuk uji coba tahap I dan uji coba tahap II sedangkan untuk hari yang ke tiga adalah dilakukan untuk penilaian sikap siswa terhadap model pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2015 di kelas V SDN 1 Lembuak. Pada pertemuan perdana tersebut dilakukanlah uji coba tahap I yang melibatkan hanya 8 orang siswa. Aktivitas pembelajarannya dimulai dari pembagian kelompok belajar menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang. Setelah itu guru membagikan buku siswa 1 kelompok 1 buku. Selanjutnya materi (penyesuaian diri tumbuhan terhadap lingkungan) dijelaskan sebentar menggunakan metode ceramah. Kemudian setelah itu, dengan bahasa yang lugas peneliti pun mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar observasi siswa dan mengajari siswa cara mengisi serta apa saja yang nantinya dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang ada di dalam buku tersebut. Selanjutnya, siswa di suruh untuk mengamati 3 buah benda yang berbeda-beda. Benda tersebut yaitu: padat, cair dan gas dan dibagikan kartu kuartet masing-masing siswa. Selesai pengamatan siswa di suruh untuk menjawab satu persatu pertanyaan yang ada di kartu kuartet tersebut. Perwakilan satu kelompok 1 orang dengan ketentuan apabila nanti ketika menjawab ada yang salah nanti bisa disanggah atau dikomentari oleh kelompok yang lain di mana letak kesalahan kelompok yang menjawab pertanyaan itu. Kemudian setelah itu, guru meluruskan dimana letak kesalahan dengan cara menerangkan kembali hasil observasi siswa hingga menarik sebuah kesimpulan. Selanjutnya dilakukan refleksi menggunakan teka-teki silang yang ada di buku siswa. Setelah itu, dilaksanakanlah tes evaluasi siswa sebagai penutup dari tahap I.

Sedangkan tahap II dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2018 di tempat yang sama yaitu SDN 1 Lembuak, tentunya dengan model pembelajaran yang sama dan kegiatan pembelajaran yang sama seperti yang ada pada tahap I. Namun perbedaannya yaitu di tahap II ini, siswa yang digunakan lebih banyak dari tahap yang sebelumnya yaitu 21 orang siswa dan tentunya waktu yang digunakan sudah bisa disesuaikan oleh peneliti serta pengelolaan siswa ditingkatkan dan bisa di bilang pembelajaran lancar.

Adapun pertemuan ke tiga dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2018, kegiatan yang dilakukan pada pertemuan tersebut yaitu menjawab angket yang berisikan bagaimana sikap siswa terhadap model pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan tersebut pun kemudian dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi ke dua. Adapun revisi yang dilakukan adalah revisi terhadap bahan ajar dan kegiatan pembelajaran pada RPP (model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA kelas V).

Dari uraian di atas, berdasarkan dari hasil penelitian ini secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada di sekolah mampu menjadi solusi yang baik terhadap permasalahan tersebut. Hal ini pun terbukti dari sikap siswa yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang biasa bisa menjadi riang kembali dengan menggunakan model pembelajaran ini. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kualitas serta mutu pembelajaran. Di samping itu, penggunaan model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan hasil dari pembelajaran itu sendiri dan ini pun terbukti dengan meningkatnya nilai siswa pada uji coba tahap I dan tahap II. Oleh karena itu, berdasarkan dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang ini dapat menjadi solusi terhadap segala permasalahan-permasalahan yang ada di

sekolah. Baik itu permasalahan yang menyangkut minat siswa yang kurang, hasil belajar siswa yang rendah ataupun permasalahan guru yang selalu mengajar dengan metode dan model pembelajaran yang monoton.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA SD kelas V di SDN 3 Lembuak, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang pada pembelajaran IPA SD kelas V merupakan model pembelajaran yang terbentuk dari perpaduan dua buah model pembelajaran yaitu model pembelajaran *contextual teaching and learning* dan model pembelajaran kooperatif yang di sajikan dalam kontek permainan kartu kuartet dan teka-teki silang disertai dengan peralatan-peralatan yang digunakan di dalam pembelajaran tersebut berupa: buku model, buku guru, buku siswa, RPP dan silabus yang memuat tentang materi, standar kompetensi, kompetensi dasar dan strategi pembelajaran serta komponen-komponen yang menunjang guru untuk melaksanakan model pembelajaran tersebut.
2. Model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang ini telah divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media dan guru kelas dengan skor 2,91 untuk buku model, 2,91 untuk buku guru dan 2,91 untuk buku siswa, dan 3,1 untuk RPP dan 3 untuk Implementasi RPP dan masing-masing skor tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang ini dapat digunakan di lapangan.
3. Hasil rekapitulasi hasil tes siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut pun dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, ini terbukti dengan 100 % hasil tes siswa yang ikut dalam uji coba tahap I dinyatakan tuntas dengan skor 66,6-91,7. dan tahap II dinyatakan tuntas dengan skor 66,6-100.
4. Pengembangan model pembelaran ini pun tentunya dapat diterima dengan baik oleh siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian sikap siswa terhadap model

pembelajaran yang bisa dibilang baik dengan rentang kriteria mencapai hasil baik-sangat baik dengan rata-rata skor 3-4.

5. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran IPA berbasis permainan kartu kuartet dan teka-teki silang ini dapat meningkat secara signifikan hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya persentase hasil belajar siswa pada uji coba tahap I dan II dengan perbandingan kriteria yaitu: untuk kriteria cukup yang tadinya 37,5 % pada uji coba tahap I menjadi lebih sedikit di tahap II dengan persentase 9,5 %, sedangkan untuk kriteria baik meningkat dari 50 % menjadi 42 % dan kriteria sangat baik dari 1 orang siswa pada uji coba tahap I menjadi 10 orang siswa pada uji coba tahap II.

#### Daftar Pustaka

- Benny A. Pribadi (2009) *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : PT Dian Rakyat.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (2005). *Educational Research: An Instruction*. New York: Longman.
- Darmadi, H. 2009. *Kemampuan Mengajar Guru: Landasan Konsep dan Implementasinya*. Bandung: Alfabeta
- Dick, W. & Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction* (3<sup>rd</sup> Ed). United Stated of America.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyono Abdurrahman. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman.(2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukardjo.(2005). *Evaluasi Pembelajaran*. Diktat mata kuliah, tidak diterbitkan, Program studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surakhmad, Winarno. 1986. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars Bandung
- Sutanto, Purwo,dkk.2004. *Sains 4 Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Klaten: CV. Sahabat.

- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Udin. S. Wiranataputra, dkk. (2007). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Uhar Saputra. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Usman,dkk.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Woolfolk, A. (2007). *Educational Psychology*. USA: Pearson Education , Inc.
- Yaqin, L. N., & Zainuddin, M. (2017). Male And Female Role In Conversation Of The Students At English Language Education Department Of Gunung Rinjani University: A Linguistic Feature Of Spoken Discourse Study. *Jurnal Ilmiah Rinjani*, 5(1).